

# Jugar el estallido social chileno de 2019: una interpretación afectiva y expresiva de su cartografía de videojuegos

Javier A. Pérez Díaz<sup>(\*)</sup>

---

**Resumen:** El objetivo de este trabajo ha sido analizar desde la perspectiva estético afectiva (Cremin, 2023) y la idea de juego expresivo (Genvo, 2021) una cartografía de videojuegos sobre el estallido social chileno de 2019. El corpus fue de cinco videojuegos disponibles a la fecha y cinco casos de productos no disponibles para jugar, pero de los que hubo registro. Los resultados permitieron indagar en la producción de afectos respecto a un periodo de manifestaciones sociales considerando las nociones de cuerpo, devenir, ensamblajes e intensidades, provenientes del lenguaje filosófico deleuziano. En el corpus analizado, los recursos dominantes fueron el humor a través de memes y los devenires con figuras propias del estallido social chileno, como el *Negro Matapacos*, el *Sensual Spiderman* y *Pa-remán*. Con ello, los videojuegos a favor de la protesta tendieron a criticar la narrativa violenta del gobierno y la institución de Carabineros, con un *gameplay* defensivo y uso de material de archivo a modo de reivindicación del actuar de los manifestantes y de quienes sufrieron abuso policial. En cambio, el videojuego en contra adoptó un *gameplay* violento, donde el devenir Carabinero genera intensidades con el acto de golpear manifestantes. Por último, se contempló el *ethos* lúdico que permite reflexionar el corpus en su totalidad.

**Palabras clave:** estallido social chileno - estética afectiva - juego expresivo - *newsgame*

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 289]

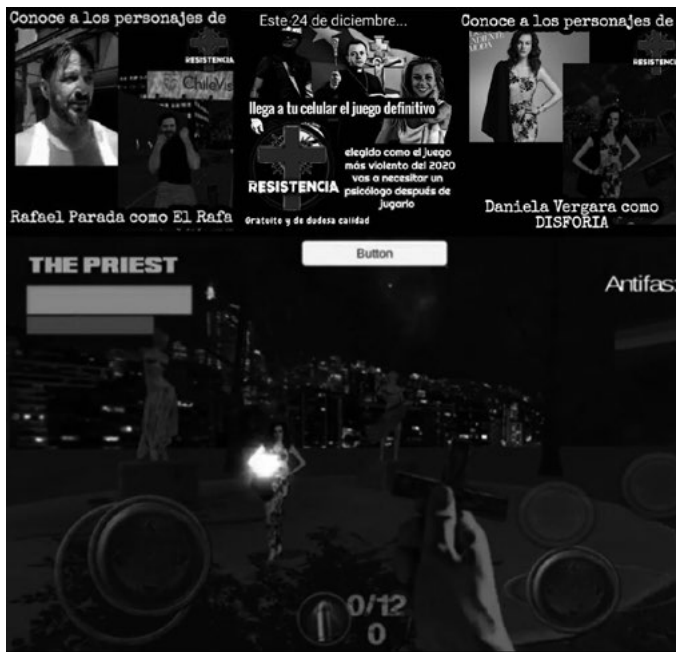
---

<sup>(\*)</sup> Estudiante de Doctorado en Literatura, Pontificia Universidad Católica de Chile. Magíster en Letras con mención en Literatura, Pontificia Universidad Católica de Chile. Licenciado en Educación y Profesor en Lengua Castellana y Comunicación, Universidad Academia de Humanismo Cristiano. Becario ANID Doctorado Nacional, Año Académico 2025, N°21250290. Investigador asociado del Programa Centro de Estudios de la Comunicación y la Cultura, Departamento de Publicidad e Imagen (DPI), Facultad Tecnológica. Universidad de Santiago de Chile.

## Introducción

En octubre de 2020 un videojuego en desarrollo causó revuelo en Chile porque su *gameplay* proponía dispararle a la actriz trans Daniela Vega<sup>1</sup> y al periodista Rafael Cavada<sup>2</sup> (Vega Martínez, 2020). El videojuego en cuestión se llamaba *Resistencia* y estaba siendo desarrollado por Cristianismo Revolucionario, grupo de ultraderecha conservadora actualmente extinto. Aunque *Resistencia* finalmente jamás salió al público y su mayor responsable fue detenido en 2021 (Neira, 2021), constituye un hecho relevante como antecedente de las problemáticas vigentes en torno a los videojuegos, como su incidencia en la esfera pública y la representación de la realidad.

Al respecto, *Resistencia* permite abrir la discusión sobre el valioso material no disponible acerca de los videojuegos relacionados con el estallido social chileno de 2019. Precisamente, *Resistencia* aludía al estallido social tanto en los escenarios como en sus avatares (Paiva y Macari, 2020), con misiones que consistían en acribillar, además de a Vega ya Cavada, a manifestantes etiquetados de *antifas*<sup>3</sup> y de *la primera línea*<sup>4</sup>, como también al colectivo LASTESIS<sup>5</sup> y personalidades icónicas como el Negro Matapacos<sup>6</sup>. Para cumplir la misión bélica de *Resistencia*, el jugador podía seleccionar entre jugar con un sacerdote genérico, Yyuniz Navas<sup>7</sup> o Sebastián Izquierdo<sup>8</sup> (ver Figura 1).



**Figura 1.** Capturas de *Resistencia*. Obtenidas de <https://www.latercera.com/que-pasa/noticia/daniela-vega-se-querellara-por-videojuego-para-android-que-incita-a-matarla/YJZ6KHM3LBDUDCHWGUUV7QDVJDE/#> y <https://www.movilh.cl/repudian-videojuego-que-incita-a-matar-a-la-actriz-daniela-vega/>

La elección de Navas e Izquierdo responde al hecho de haber sido personajes mediáticos que representan valores ultra conservadores marcando una agresiva contraposición respecto del posicionamiento político atribuido, por ejemplo, al Negro Matapacos y LASTESIS. Lo de Izquierdo es más significativo todavía, porque el *gameplay* de *Resistencia* consistía en llevar al extremo su actuar político y el de las organizaciones que lideró, en especial La Vanguardia. Izquierdo y La Vanguardia se enfrentaron directamente a manifestantes (especialmente de *la primera línea*), retiraron y difundieron propaganda política en las calles como reacción negativa al estallido social y organizaron sus propias manifestaciones en redes sociales como YouTube, plataforma que también utilizaron para ufanarse de su violencia (Seba Left 3, 2020a; 2020c). *Resistencia* e Izquierdo comparten la mofa hacia la fotografía de Cavada tras haber sido agredido en una de las tantas *marchas del rechazo*<sup>9</sup>, como se aprecia en la Figura 1. Al interior de la problemática chilena 2019-2021, *Resistencia* fue uno de los tres videojuegos vinculados al estallido social que pueden ligarse al actuar político de la derecha en Chile. Los otros videojuegos ligados al pensamiento derechista chileno son *Paco QL*, y otro cuyo registro se encuentra, al parecer, totalmente perdido actualmente<sup>10</sup>. En relación con los párrafos anteriores, todavía no se ha explorado lo suficiente el plano de los videojuegos durante el periodo de manifestaciones chilenas de 2019. Ante ello, este trabajo propone analizar desde la perspectiva estético afectiva (Cremin, 2023) y la idea de juego expresivo (Genvo, 2021) una cartografía de videojuegos sobre el estallido social. El corpus es amplio y está relacionado con la práctica del *newsgame*, ya que los videojuegos que lo componen adoptan “rasgos definitorios del periodismo como la construcción de agenda, la visibilización de cuestiones urgentes y, en muchas ocasiones, la toma de posición respecto de problemas de actualidad” (Mancuso y Maté, 2023, p. 167). Ante ello, se propone que estos videojuegos han registrado lógicas estéticas y afectivas de lo que ha sido el estallido social como acontecimiento.

### **Corpus y conceptos: teoría estético afectiva de Cremin y el juego expresivo de Genvo**

El corpus está compuesto de diez creaciones, divididas en disponibles a la fecha y casos no disponibles o de *archivo*<sup>11</sup>. A su vez, dentro del grupo de los no disponibles se subdividen entre los estuvieron disponibles (pero ya no se pueden descargar) y aquellos de los que se desconoce si salieron al público (aunque sus avances fueron mostrados en las redes sociales):

Disponibles (05/01/2025):

- *Chile Crisis* (anónimo, 2020)
- *Paco QL* (Eldelnacho, 2020)
- *Negro Matapacos* (Nemoris, 2019)
- *Nanopesos* (Gormaz, 2019)
- *Chile despertó -Matapaco-* (WASD Games, 2019)

Archivo (05/01/2025):

- *Primera Línea* (iise eirl, 2019).
- *La revolución social: el videojuego no oficial* (Jack Boogee, 2019).
- *Matapacos: el juego* (ChileandGames, 2021).
- *PareMan Adventures* (Velocity Games, 2019).
- *Resistencia* (Cristianismo Revolucionario, 2020).

En su condición de videojuego, el corpus revisado posee avatares que pueden ser reflexionados como cuerpos en los que recaen distintos ejercicios del poder, lo que involucra mecánicas de juego, objetos y escenarios. La representación del ejercicio del poder en los videojuegos es una problemática que este trabajo analiza bajo la lectura deleuziana elaborada por la socióloga Ciara Cremin (2023)<sup>12</sup>. Para Cremin, los videojuegos son un nuevo arte caracterizado por una estética única<sup>13</sup> respecto de las otras disciplinas, una que involucra necesariamente la destreza de quien juega involucrando *afectos*<sup>14</sup> “a través de la participación de dos o más cuerpos: desarrollador y jugador, una asociación en el acontecimiento de jugar” (p. 27). En cada videojuego, los desarrolladores proponen *conceptos*<sup>15</sup> que conforman estilos de juego y desafíos para el jugador. “El jugador necesita conceptos para avanzar, como el concepto de «gancho» en *The Legend of Zelda* que, tras obtenerlo, se puede utilizar para llegar a un sitio más alto” (p.53). Todo ello resulta en un *plano de la inmanencia*<sup>16</sup> definido por los conceptos en el videojuego, un *plano del videojuego* en el que desarrolladores y jugadores forman un “plano de composición” (p. 54), una superficie de posibilidades que tienen todos los videojuegos, la cual se diferencia en el *acontecimiento de jugar* signado “por sus intensidades y por cómo esas intensidades son ensambladas y diagramadas” (p. 54). Cuando Cremin (2023) propone reemplazar la pregunta de “¿qué es un videojuego?” [por la de] “¿qué nos permiten hacer los videojuegos?” (p. 56), evoca de manera directa la pregunta deleuziana a propósito de Spinoza: “¿qué puede un cuerpo? tiene que ver directamente con el poder de afectar y de ser afectado” (Pabón, 202, p. 39). Preguntarse que nos permiten hacer los videojuegos, en relación estrecha con la idea del cuerpo en filosofía deleuziana, es el motor en la teoría estético afectiva de los videojuegos elaborada por Cremin. Los videojuegos serían catalizadores de afectos accionados por los jugadores, quienes se involucran en devenires predispuestos por los desarrolladores, lo que forma *ensamblajes*<sup>17</sup> entre desarrollador-videojuego (objetos y avatares)-jugador (*gameplay*). Es decir, los videojuegos suponen un “proyecto colaborativo” (...) “un encuentro entre dos cuerpos que involucra al artista y al aprendiz” (Cremin, 2023, p. 203), referidos al desarrollador y jugador. El vínculo entre el artista (desarrollador) y el aprendiz de artista (jugador) se utiliza para señalar que un videojuego no se juega como tal, sino que se intensifica. Los videojuegos serían *fuerzas* que involucran un *jugar-rizoma*, buenos y malos *afectos*, espacio liso o estriado, *señal fuerza* o *estévil*. El jugar-rizoma es aquello que, según Cremin (2023), involucra a todos los videojuegos<sup>18</sup>, ya que son “fuerzas que componen, que abren nuevas vistas, nuevas tierras y nuevos devenires: un viaje nómada que desterritorializa al volverse liso en el espacio estriado del programa” (Cremin, 2023, p. 302-3). Es decir, el videojuego requiere que los jugadores puedan interactuar a través de cambios en su plano de composición. De este modo, Cremin es severa con jugabilidades como las de *Dragon's Lair* (1983), cuya mecánica exclusiva de *Quick Time Events* (QTE)<sup>19</sup> no permite reterritorializaciones. Si “el cambio es la insignia de los video-

juegos” (Cremin, 2023, p.152), no habría afectos en jugabilidades rígidas porque no existe aumento o disminución de ninguna capacidad, de igual modo, “la acción en sí misma” (Cremin, p. 161) es insuficiente, la jugabilidad rizomática requiere intensidades. En *Dragon’s Lair*, “la acción” [está] “reducida a una decisión sobre qué vía bifurcada tomar, vivir o morir” (p.160), a través del QTE. El propio rizoma, afirman Deleuze y Guattari (204), es:

una antigenealogía, una memoria corta o antimemoria. El rizoma procede por variación, expansión, conquista, captura, inyección. Contrariamente al grafismo, al dibujo o a la fotografía, contrariamente a los calcos, el rizoma está relacionado con un mapa que debe ser producido, construido, siempre desmontable, conectable, alterable, modificable, con múltiples entradas y salidas, con sus líneas de fuga” (p. 25).

Con el rizoma se vuelve al tema de los afectos, motor en los videojuegos a través de las intensidades aplicadas por el jugador en su relación con el artista (desarrollador). En el jugar rizomático, un buen afecto *aumenta la capacidad de actuar del cuerpo*, por ejemplo, el momento en que Mario Bros. consume un hongo, crece y rompe bloques, en cambio, si consume una pluma, viste una capa y puede planear, y así. A su vez, en el jugar rizomático “el mal afecto disminuye o descompone la capacidad de actuar del cuerpo” (Cremin, 2023, p. 58), por ejemplo, Mario Bros. es golpeado por un enemigo, pierde su aumento de tamaño y su capa. Todo videojuego requiere buenos y malos afectos que resultan en un aspecto subjetivo según cada jugador. Por ejemplo, la lógica de trofeos o platinar<sup>20</sup> requiere que buenos afectos se conviertan en malos para cumplir con algunos desafíos, como no utilizar armas de fuego o la radio en *Silent Hill 2* (2024). Según Cremin, “que el afecto sea bueno o malo, solo se puede discernir en un determinado ensamblaje y lo que significa para el jugador que lo juega” (p. 194), como la opción de aumentar o disminuir la dificultad que puede incrementar la vida de los enemigos, eliminar el viaje rápido, entre otros, lo que cambia la experiencia de una misma producción según los deseos de cada usuario. A modo de hipótesis, el corpus estudiado propone al jugador distintos ensamblajes con avatares y objetos para que se generen intensidades con los procesos de individuación efectuados por el estallido social, según las interacciones predispuestas por los creadores de cada producción. El análisis estético afectivo requiere pensar la comunión de los ensamblajes maquínicos que involucran las señales fuerza y estériles de cada videojuego, además de cómo se involucra con temas ideológicos respecto de lo dispuesto por los creadores según las *inversiones libidinales* que proponen y los mundos que definen según sus planos de *realismo*<sup>21</sup>, lo que se relaciona directamente con el pensamiento político de los diseñadores. Como observa Cremin (2023), “muchos videojuegos deben ser interpretados a través de la perspectiva ideológica propia del artista (abordado en términos de las inversiones libidinales) mediante la estructura de premiación” (p. 296), lo que la lleva a reflexionar que muchos videojuegos han tendido a reproducir ideas misóginas o tienden a representar el ejército de los Estados Unidos en los juegos de guerra<sup>22</sup>. No obstante, la perspectiva estético afectiva de Cremin puede complementarse con la idea de *juego expresivo* elaborada por Sébastien Genvo, teórico y diseñador de videojuegos. Ya que, en algunos casos del corpus revisado, la teoría de Cremin (2023) es intransigente con la falta de ju-

gabilidad, como de la imposibilidad de volver a jugar las producciones que ya no se encuentran disponibles. Se recuerda que el jugar es un hecho fundamental para la teoría estético afectiva deleuziana elaborada por Cremin. Solo es posible acceder a una simulación o imaginación afectiva a través de capturas de pantalla de los casos no disponibles. Un trabajo de archivo, en el sentido de Didi-Huberman (207), de lo único que sobrevivió fue probablemente el deseo de los desarrolladores de abandonar la disponibilidad de sus creaciones por diversas razones. Genvo (2021) valora lo artístico de los videojuegos bajo una lógica emocional manifestada en su expresividad y considera que “una de las vocaciones del arte es tocarnos emocionalmente mientras nos hace pensar en nosotros mismos, en los demás, en el mundo que nos rodea” (p. 47). Similar a Cremin (2023), Genvo piensa que la expresividad del videojuego “proviene tanto de los procedimientos inducidos por la estructura del juego como de las acciones realizadas por el jugador” (p. 18). Por ello, es fundamental “estudiar la jugabilidad singular que ofrece un juego, es decir, la forma en que el jugador puede poner en práctica las «posibilidades»” (Genvo, 2021, p. 22) ofrecidas. En consecuencia, “la expresividad depende tanto del juego como del jugador, aunque esté siempre limitada por el necesario equilibrio entre un conjunto de reglas obligatorias (el *game*) y una libertad de acción (el *play*)” (p. 37), idea similar a todo el marco conceptual que involucra el jugar-rizoma de Cremin.

Otra problemática del corpus analizado se relaciona con una posible limitación expresiva en cuanto se asemejan más al *newsgame* y las lógicas de persuasión que al juego expresivo. Sin embargo, Genvo (2021) menciona lo relevante de “no esencializar el concepto de juego expresivo definiendo, por ejemplo, apresuradamente algunos juegos como expresivos y otros no” (p. 45). El juego expresivo manifestaría un *ethos* lúdico que, por un lado, relativiza la diversión, y por otro, “no tratan de inculcarnos un mensaje preestablecido sobre” [la realidad propuesta] “sino que más bien busca interrogar al jugador y permitirle dar sus propias respuestas” (Genvo, 2021, p. 47). La definición de *juego expresivo* entiende que el videojuego busca que el jugador pueda “ponerse en el lugar de otros para explorar cuestiones sociales, culturales, psicológicas, etc., al mismo tiempo que permiten experimentar los dilemas, las elecciones y las consecuencias derivadas de estas situaciones” (p. 12). A través de la empatía, el videojuego expresivo propone un *ethos* lúdico que debe indagar en “un problema cotidiano” [porque] “es el núcleo de su sistema de valores” (p. 24) y anima “a los jugadores a experimentar diversos problemas éticos y morales para comprender las consecuencias de las decisiones que han tomado” (p. 25). Aunque bajo esta lógica del *ethos* lúdico no cabrían todas las decisiones de análisis de Cremin (2023), es posible adaptarlas considerando las formas de análisis de Genvo (2021). Son “juegos serios, expresivos y persuasivos” [lo fundamental es] “problematizar las conexiones entre diferentes marcos de lectura, especialmente en la forma en que un objeto se inscribe también en un determinado paratexto, en diferentes contextos de recepción y presentación, etc.” (Genvo, 2021, p. 46). En el caso de este estudio, el *ethos* lúdico del corpus guarda relación con la posibilidad de algunos videojuegos de registrar, bajo cuerpos no hegemónicos, otras experiencias, memorias y archivos frente a la historia nacional que se está oficializando respecto al estallido social chileno. Frente a lo anterior, es posible preguntarse ¿qué contingencias y sentidos políticos nos permite reflexionar el videojuego mediante las acciones que propone?, ¿cuál es el *ethos* lúdico de un periodo de manifestaciones sociales?, ¿cómo los cuerpos, hegemónicos y no hegemónicos, se relacionan afectivamente con los avatares, mecánicas, escenarios y objetos que proponen los videojuegos?.

## Caracterización breve del *newsgame*

Sin entrar en un debate del término, el *newsgame* es un concepto amplio para hablar de “any intersection of journalism and gaming” (Bogost et. al., 2010, p. 13). Según Mancuso (2022), los *newsgames* constituyen un género que los distingue de otros formatos periodísticos al simular “el funcionamiento de los hechos a partir de la construcción de modelos interactivos” (p. 4). Los *newsgames* tendrían un doble desafío: “entretener, como un videojuego, e informar, como una noticia” (Mancuso, 2022, p. 6) y cuentan con una ramificación de subgéneros según el objetivo ideológico, como persuadir con un lenguaje informal y sesgado, educar al jugador, recrear hechos históricos de manera lúdica e interactiva, y así. Basado en Mancuso (2022), es posible proponer la siguiente síntesis de las características generales de un *newsgame*:

- Su creación responde a acontecimientos relevantes, sean presentes o pasados.
- Abordan problemas sociales, históricos o políticos.
- Son de fácil acceso.
- Requieren ser comprendidos de manera fácil y rápida.
- Poseen mecánicas de juego simples o familiares, es decir, poseen formas y géneros reconocidos. Como observa Bogost et. al. (2010), “if players already know how to play a game, they might better absorb the news it contains” (p. 18).
- Tienen una intención persuasiva en sus reglas de juego y mecánicas o buscan presentar un espacio abierto para la discusión.
- Los jugadores pueden experimentar y manipular la representación de los sucesos que se desarrollan.
- Son un apoyo al mensaje informativo y enriquecen la narrativa periodística.
- Transmedializan las coberturas informativas de manera lúdica e interactiva.

## Principales *newsgames* y creaciones en el Cono Sur (Perú-Argentina-Chile)

Cuando se habla del *newsgame* parece imposible no mencionar a Gonzalo Frasca. Ex periodista de CNN, Frasca fue quien acuñó el término *newsgame* para hablar de caricaturas políticas jugables. Frasca ha sido reconocido por crear *newsgames* basados en situaciones bélicas intercontinentales, como *Kabul Kaboom!* (2001), sobre la paradoja de la intervención estadounidense en Afganistán, mediante bombas y comida; *12th September* (2003), sobre la guerra estadounidense contra el terrorismo en Irak; y *Madrid* (2004), sobre los atentados del 11 de marzo en dicha ciudad.

Otro autor fundamental al hablar de *newsgames* es Paolo Pedercini, más conocido por su seudónimo Molleindustria. Pedercini creó los videojuegos *Faith Fighter 1* y *2*, producciones que fueron controvertidas por la satírica representación de diversas figuras religiosas, en especial la de Mahoma. Otros creadores reconocidos de *newsgame* son Persuasive Games y su línea *The Arcade Wire*, además de *Darfur is Dying* (2006) de Susana Ruiz, y *Cutthroat Capitalism* (2009) de Scott Carney.

Para el caso del *newsgame* en el Cono Sur, también han destacado algunos juegos y autores. En Perú, el sitio Convoca ha realizado *newsgames* sobre distintos problemas políticos del país y Latinoamérica. Sin embargo, su jugabilidad contemplativa no los hace videojuegos en los términos estético afectivos de Cremin (2023). Las creaciones de Convoca están sustentadas en la elección moral básica (malo/bueno) de un menú de narrativa digital donde si el jugador está de acuerdo con saber más respecto de un problema sociopolítico, se le explica más sobre este a modo de objeto de investigación, en cambio, si el jugador se niega, el videojuego le insiste en los motivos por los cuales debería informarse del tema. La técnica la elección moral básica, sumado al mensaje preestablecido sobre la realidad que presentan, más bien reduce la expresividad política del videojuego como medio porque se ve mermada la acción de “interrogar al jugador y permitirle dar sus propias respuestas” (Genvo, 2021, p. 47). Aun así, es bastante destacable el trabajo de archivo y posmemoria<sup>23</sup> de Convoca. Por ejemplo, en *Verdades vs. Mentiras* (2023), Convoca busca educar a los jugadores por los veinte años de la entrega del Informe Final de la Comisión de la Verdad y la Reconciliación (CVR), en el marco de las consecuencias del conflicto armado interno del Perú entre 1980 y 2000. *Verdades vs. Mentiras* inicia con una joven que nace el día en que se presenta el CVR y tiene deseos de conocer más al respecto porque ha escuchado cosas negativas y positivas sobre el informe. Bajo la premisa mencionada, *Verdades vs. Mentiras* indaga en el pasado de la historia de Perú a través de fotografías, testimonios por audio y videos, tejidos por los comentarios del avatar de una *comisionada* que invalida las justificaciones a las violaciones a los DDHH de parte de la figura del *político*. Siguiendo a Cortés (2021), “cualquier videojuego que retrata o tenga de fondo un conflicto real puede ser memoria de un conflicto” (p. 198), en ese sentido, la gran mayoría de los *first person shooters* (FPS) se posicionan desde una visión hegemónica de la historia. Con lo anterior en cuenta, es posible sostener que Convoca persigue un trabajo de posmemoria al tener una “conexión emocional o familiar” [con el] “conflicto” (Cortés, 2021, p.199) presentado. Sin embargo, *Verdades vs. Mentiras* no aprovecha una característica propia del videojuego como medio, referido a ofrecer “la oportunidad de interactuar con una memoria e incluso sentirla de manera inmersiva a través de sus mecánicas” (Cortés, 2021, p. 188). Por lo tanto, los hipervínculos de *Convoca* resultan insuficientes o gélidos en su propuesta tanto desde una estética afectiva como expresiva.

A su vez, los casos más famosos en Perú de videojuegos sobre actualidad política han sido el *Vladigame* (2001) y *The King of Perú 2 - The Final Mecha!* (2001), ambos, si bien anteriores a las creaciones de Frasca y el término *newsgame*, básicamente aplican el principio del *newsgame* al ser caricaturas políticas jugables, pero con una comercialización y distribución a través de CDs.

De Argentina, es posible mencionar a David T. Marchand, quien ha creado el videojuego *Onda verde* (2018), publicado en el marco de las manifestaciones por el derecho al aborto legal, seguro y gratuito en Argentina. En *Onda Verde*, el jugador debe retirar de la manifestación a infiltrados pro-aborto. Marchand también creó *Michilei: gatito mimoso* (2023), cuya propuesta es una sátira musical del tema insignia del actual presidente argentino, *Panic Show*, donde el jugador, al ritmo de una reinterpretación de la canción de La Renga, va acariciando a una versión gatuna de Milei para mantenerlo contento. Al respecto, *Michilei*



se inspiró en unos dichos de Myriam Bregman, candidata del Frente de Izquierda, durante un debate presidencial en 2023.

De *newsgames* argentinos, los investigadores Mancuso y Maté (2023) destacan Shitty Games, quienes recientemente realizaron *Me van a correr zurdos* (2024), acerca del linchamiento durante una marcha a Fran Fijap, youtuber libertario. Shitty Games también creó *Painturro* (2024), en el que hay que dibujar sobre Gaturro, personaje principal del cómic homónimo creado por Nik, en alusión a la vandalización constante de sus estatuas en Argentina, principalmente debido al repudio ideológico y artístico de su autor. Recientemente, Shitty Games también creó el *newsgame* que es, para este trabajo, el más relevante, *Piñera Strike* (2024), una ridiculización del fatal accidente que tuvo el ex presidente Sebastián Piñera. En especial porque en *Piñera Strike*, por cierto, existen importantes alusiones a lo que fue el estallido social chileno empezando por la pantalla de carga inicial de un ojo sangrante con la leyenda *Ni olvido ni perdón*. En *Piñera Strike*, la línea editorial de Shitty Games justifica la banalización de la muerte del ex presidente chileno al empatizar con las víctimas de la represión durante el estallido social y diseña una memoria distinta de la que se está armando a nivel oficial. El testimonio de Rodrigo Lagarini, a quien Carabineros le disparó una bomba lacrimógena que impactó en uno de sus ojos, condensa el sentimiento de repudio hacia el ex presidente:

(...) creo que, en el futuro, Sebastián Piñera será recordado como un asesino, un violador de derechos humanos, un sinvergüenza, un ladrón y como la expresión máxima de una persona *chanta*; como el símbolo máximo de corrupción que existió y que ha existido en Chile. Creo que va a ser recordado como un ladrón, un mentiroso, un político corrupto, uno de tantos. (Lagarini, 2022, p. 256)

El relato de Lagarini, frente a una visión matizada como la del actual presidente Gabriel Boric, quien encabezó el homenaje a Sebastián Piñera tras su fallecimiento, se alinea con el repudio expresado en *Piñera Strike*. En cambio, el actual presidente Boric categorizó de manera superficial el actuar de Piñera durante el estallido social mencionando que fue algo “más allá de lo justo y razonable” (Boric, 2024, en línea). La justificación del presidente Boric, aunque sea consciente de historias como las de Lagarini, cubre las ahora memorias alternativas que sufrieron durante el estallido social bajo el discurso de una memoria oficial reparadora. Por ello, un videojuego como *Piñera Strike*, que no se posiciona desde la reconciliación política, permite ajusticiar aquel *relato de memoria* que puede poner “de relieve aquellas realidades desatendidas por la historia hegemónica” (Cortés, 2021, p. 197). Arriba del helicóptero en el que tuvo lugar el fallecimiento de Sebastián Piñera, el jugador deviene una figura satirizada del ex presidente que debe atrapar los *sprites* de gasolina y esquivar los *sprites* del Negro Matapacos y las naves alienígenas, significantes que provienen del estallido social (ver Figura 2).



Figura 2. Gameplay de Piñera Strike. Capturas propias

Aparentemente no existe mucha documentación sobre *newsgames* o videojuegos alternativos y políticos sobre Chile. Sin embargo, un hecho curioso que ha pasado desapercibido es *Même les pommes de terre ont des yeux!* (1985), un juego de aventura de texto que, según Genvo (2021), “es una sátira de la dictadura de Pinochet” (p. 11). Publicado en Francia por Froggy Software, *Même les pommes de terre ont des yeux!* llama la atención por tener claras alusiones al Estadio Nacional como centro de tortura y presentar una caricatura de Augusto Pinochet. No obstante, el objetivo central de *Même les pommes de terre ont des yeux!*, según Jankowski (2020) “is to overthrow a military dictatorship in a fictional South American country. With a specific amount of money, the player must take control of the army, remove the dictator from power, and gain public support for a presidential election” (p. 676). La propia cocreadora de *Même les pommes...*, Clotilde Marion, dijo en 1986 que el videojuego trata de las dictaduras militares en América Latina, sin mencionar una en particular.

Frente a la poca investigación de *newsgame* en Chile, la reciente tesis de pregrado de periodismo de Vivaldi y Widmer (2024), demuestra que es un objeto cultural que está cobrando importancia. En su trabajo, Vivaldi y Widmer citan *Los 33* (2010), un *newsgame* creado por Felipe León sobre el rescate de los treinta y tres mineros en una mina de Atacama y discuten las dificultades que tuvieron sobre la creación de un *newsgame* que trate el problema de las zonas de sacrificio.

### **Nanoposos: un videojuego sobre la cotidianidad neoliberal de la juventud chilena**

En el caso de los videojuegos del estallido social es posible afirmar que el más destacado ha sido *Nanoposos*, ya que ganó el premio de Publicaciones Digitales en 2020. Creado en

pleno estallido social por Camila Gormaz en noviembre de 2019, *Nanopesos*, “a la fecha, en Itch.io, acumula decenas de comentarios de todas partes del mundo, quienes dicen sentirse afines a su propuesta” (Pérez Díaz, 2024b, p.6). *Nanopesos* fue desarrollado con Aseprite, herramienta de pago que permite crear animaciones 2D, *sprites* y gráficos para videojuegos con una estética *pixel art*, y Twine, una herramienta de código abierto para la creación de narrativas interactivas. *Nanopesos*, además, destaca porque si bien es un videojuego relacionado con el estallido social, no lo aborda de manera directa, más bien se sitúa a favor de las manifestaciones sociales por sus intenciones expresadas en la premisa del juego y las declaraciones de la creadora en entrevistas.

La pantalla previa al iniciar *Nanopesos* pone en contexto al jugador con un aviso que define su propuesta lúdica como un simulador de manejo de presupuesto inspirado en la desigualdad que existe en Chile. *Nanopesos* también ubica un hipervínculo que lleva a un artículo donde se cita un estudio del INE sobre el sueldo mínimo en 2019. Posterior al aviso del INE, el jugador debe seleccionar el género del protagonista con el cual tomará decisiones en base a *llegar a fin de mes*, en alrededor de treinta minutos a una hora de experiencia de juego repartidos en los veintiséis días diegéticos del juego. A partir de lo anterior, *Nanopesos* propone ensamblajes con “un joven que encarna la promesa incumplida de la meritocracia del neoliberalismo que supone la posibilidad de mejorar la condición económica con los estudios superiores que, por cierto, se llevaron a cabo con deudas” (Pérez Díaz, 2024b, p. 12). A través de una retórica procedural del fracaso que impide a los jugadores una condición de victoria (Bogost et. al., 2010), la historia de *Nanopesos* gira en torno a cómo el modelo neoliberal insta a la solución paradójica de pagar deudas mediante más préstamos. *Nanopesos* cuestiona la visión neoliberal que solo responsabiliza a las personas de sus fracasos y éxitos y lo manifiesta en el avatar del jugador que es arrojado a una espiral de soledad y *autoexplotación* para sobrevivir. Es relevante cómo la toma de decisiones en *Nanopesos* limita las intensidades deseantes de otros videojuegos narrativos para que el jugador pueda reflexionar la crítica situación social del avatar al cual se ensambla, ya que entran en conflicto los significantes reales del trabajo, la salud, economía propia y las relaciones interpersonales.

La expresividad de *Nanopesos* invita a que el jugador reflexione cada decisión, por superflua que parezca, en relación a salir o no a comer con amigos o recibir el dinero de tu abuela. Más allá de su apartado en *8 bits*, el realismo conceptual que propone *Nanopesos* problematiza “la vida real de miles de jóvenes chilenos que viven bajo un sistema neoliberal que promete la libertad de decidir, los caminos de cómo vivir, de cómo jugar” [exponiendo] “qué tan estriados (en el *gameplay*) están las personas por la clase social” (Pérez Díaz, 2024b, p. 15). Por consiguiente, “el pobre no es pobre porque quiere (como suelen afirmar los movimientos políticos neoliberales o de extrema derecha), sino que es pobre porque elija lo que elija, acabará siendo pobre” (Pérez Díaz, 2024b, p. 15). Entonces, *Nanopesos* cuenta con un *ethos* lúdico que invita a reflexionar sobre los problemas económicos y laborales que vive la juventud global, expuesto en los comentarios de jugadores en Itch.io, que viven fuera de Chile y pueden desconocer el contexto de producción al cual alude en principio, pero empatizan con su propuesta debido a la efectividad de su composición afectiva.

## El devenir Negro Matapacos en los videojuegos del estallido social

Sin contar *Nanopesos*, el resto de los videojuegos del estallido social abordan de manera directa el fenómeno de la marcha y utilizan dos recursos muy presentes durante el estallido social: el humor y los devenires con personalidades del estallido. De estos personajes del estallido social, el que más caló en los desarrolladores de videojuegos fue el Negro Matapacos. En ese sentido, gran parte de los videojuegos del estallido social utilizan el devenir de un perro real

(...) que acompañó las protestas estudiantiles del 2011, junto a grupos pertenecientes a las barras bravas del fútbol nacional, estudiantes y otros colectivos, que en sus interacciones realizaban cánticos, hicieron música y bailaron, entretejiendo y reforzando el vínculo común como el reconocimiento recíproco entre los manifestantes. (Paredes, 2021, p. 38)

La mayoría de los videojuegos mencionados a continuación se centran en el significativo del Negro Matapacos, un quiltro que logró conglomerar un fuerte sentido de lucha y compañerismo. Algunos ejemplos del Negro Matapacos en videojuegos son la inspiración de su figura en el *hackrom Pokémon Chileno Version*, creado por Claudiomon durante más de diez años a partir de *Pokémon Rojo Fuego* (2004) para Game Boy Advance. En el *Pokémon Chileno Version*, Claudiomon añadió la línea evolutiva del pseudo pokémon Kilterry, criatura que puede evolucionar a dos formas de Copkiller, por un lado, una normal por nivel descrito por la *pokédex*<sup>24</sup> de *Pokémon Chileno Version* de la siguiente manera: “se dice que por sus venas recorre la sangre legendaria de su antepasado que luchó contra la corrupción” (Pokémon Chileno Wiki, s/fa). Por otro lado, Kilterry puede evolucionar a la forma legendaria de Copkiller, pero requiere el ítem Pañuelo Rojo, en alusión a la iconografía del Matapacos. En la *pokédex*, la forma legendaria de Kilterry dicta: “Hubo un Blaxito que luchó con tanta fuerza que alcanzó un poder místico gracias a la gente” (Pokémon Chileno Wiki, s/fb).

En la actualidad, la figura del perro negro y quiltro es una postimagen de las movilizaciones sociales del Chile actual, quien aunado al pañuelo rojo configura “una narrativa mítica (...), una figura distintiva de la cultura popular chilena que, tras el 18-O, adquiere significados renovados con los que se subvierten los marcos hegemónicos relativos a la lucha social” (Cárdenas y Pérez Arredondo, 2023, p. 437). Curiosamente el Negro Matapacos inspiró otro *hackrom* de Pokémon que se anunció en desarrollo, esta vez basado totalmente en su figura. A finales de noviembre de 2019 se viralizó una batalla realizada en un *hackrom* de las versiones de los videojuegos de Pokémon de Game Boy Color (Oro, Plata o Cristal). Dicho *hackrom* consistía en que Jimmy (o Gold), el avatar que maneja el jugador originalmente, quien ahora viste una pañoleta cubriéndose el rostro en representación de un manifestante, combate utilizando como pokémon al Negro Matapacos en contra de un carro lanza agua policial llamado Wanako. El video fue hecho por la página y podcast *Cada Día Peor*, quienes tras recibir buenos comentarios anunciaron que realizarán el *Pokémon Black. Matapacos Version*, pero este parece no haber salido a la luz y solo hay una imagen de lo que sería su portada.

Al respecto, habría un devenir Matapacos en la figura molar, significativa, del perro negro, quiltro y con su pañuelo rojo que moviliza intensidades y ensamblajes en la configuración molecular de la jugabilidad propuesta por los videojuegos que se hicieron a partir de su representación. La historia del Negro Matapacos como “perro abandonado y marginado por la sociedad se entrelaza con las historias personales de vastos sectores de la población también postergados y desprotegido” (Cárdenas y Pérez Arredondo, 2023, p. 451). Como explica Cremin (2023), el videojuego puede estimular un devenir-animal entendido como “el proceso por el cual las intensidades de diferentes criaturas entran en una alianza afectiva unas con otras a través de composiciones que son molares (corporales) en origen” (p. 243). En el caso de Mario Bros., figura corporativa de Nintendo, Cremin analiza: “el Mario molar es en el que pensamos como un fontanero con bigote, jardinera azul y gorro rojo. El Mario molecular sólo puede ser definido por una serie de afectos o intensidades, velocidades y lentitudes, de ‘pisotones’, ‘deslizamientos” (p. 246). Así, la producción *Negro Matapacos* creada por Nemoris, el videojuego más famoso y cubierto por la prensa frente al resto de videojuegos del estallido social, busca que el jugador sea el mítico perro. Los ladridos del avatar en representación del Negro Matapacos son una señal fuerza para ahuyentar las detenciones policiales de los manifestantes y lograr que la protesta no se detenga. Los propios desarrolladores hacen hincapié en un enfoque no violento, un *gameplay* basado “en la protección de los manifestantes que marchan pacíficamente mediante la capacidad disuasiva del personaje principal, un perro que ladra a los policías para ahuyentarlos sin hacerles daño” (en Arros, 2019, en línea). Es un hecho destacable porque *Negro Matapacos* aprovecha lo característico de los videojuegos para realizar una crítica directa, a través de los ensamblajes del *gameplay*, al actuar inicial del gobierno de Piñera, cuya respuesta “fue declarar Estado de Excepción Constitucional, primero en Santiago, luego a todo el país” [pronunciando posteriormente] “un discurso belicista contra las protestas, al señalar que Chile libraba una guerra contra un enemigo poderoso, reprimiendo fuertemente las manifestaciones sociales” (Paredes, 2021, p. 35). Esta pacificidad se ve reforzada la jugabilidad central de *Negro Matapacos* bajo los conceptos de proteger y defenderse mediante ladridos, en una lógica que recuerda al género *tower defense*. Sin embargo, en *Negro Matapacos* la representación visual de la marcha en mitad de una calle es básica, con NPCs<sup>25</sup> que no están sosteniendo carteles ni hacen alusión a un hecho en particular del estallido social. La sensación de protesta y la inmersión al realismo en *Negro Matapacos* se genera a través de una lógica representacional mediante un trabajo auditivo y el recurso del devenir Negro Matapacos. De este modo, *Negro Matapacos* expresa la sensación de peligro de una marcha a través del audio de real de una protesta con pitidos y cacerolazos, además de la irrupción textual de un *Vienen los pacos!!*. Asimismo, actualizaciones posteriores de *Negro Matapacos* fueron incluyendo *power ups* con las figuras de Pareman<sup>26</sup>, Nalcaman<sup>27</sup> y el Rucio Capucha, una reinterpretación del Rubio Matacapucha creado por el ilustrador Daniel Contreras para rivalizar culturalmente con el Negro Matapacos. Como sostiene Cremin (2023), “la música es un componente vital (...) del ensamblaje del videojuego que puede permitir o impedir el devenir no humano del jugador” (p. 64). Bajo este contexto del devenir Matapacos, el jugador puede ser el héroe mítico del estallido social, generar ensamblajes e intensidades con sus valores de fraternidad y pacifismo. Empero, la propuesta de *Negro Matapacos* no contempla la violencia específica de la policía y su expresividad

es débil, en tanto no invita a una reflexión crítica de los conflictos entre manifestantes y Carabineros. Los manifestantes en Negro *Matapacos* son un concepto de vidas para continuar jugando, en cambio, la policía solo es un concepto que se lleva a los manifestantes y con ello, la partida. Como se observa en otros videojuegos, la realidad de la protesta incita a otras señales fuerza en la rivalidad manifestantes y carabineros.

Al respecto, el Negro *Matapacos* de *Chile despertó -Matapaco-* creado por WASD Games es una figura más confrontacional. *Chile despertó -Matapaco-* inicia con una *advertencia* sobre la línea editorial indicando que busca dar a conocer los hechos de violencia perpetrados por la institución de carabineros, además, realiza una caricatura de “los pacos” (como se llama vulgarmente a carabineros en Chile) y recopila imágenes, videos y testimonios de quienes estuvieron en las protestas de 2019. Sin embargo, hasta la actual versión Alpha v0.71 de *Chile despertó -Matapaco-*, no se encuentra ese trabajo de posmemoria y archivo anunciado por los creadores. Es más, de momento *Chile despertó -Matapaco-* es similar al *Negro Matapacos* de Nemoris, sin embargo, los ladridos del *Matapacos* de WASD GAMES que debe accionar el jugador son una señal para conducir la marcha. El Negro *Matapacos* no solo es un defensor, sino un líder en la marcha. En *Chile despertó -Matapaco-*, los ladridos no solo alejan a la policía como en el videojuego de Nemoris, también pueden hacer sangrar a la policía. No obstante, hay conceptos banales en el *Matapacos* de WASD GAMES, como lanzar fuego o tirar rayos contra la policía que pueden ridiculizar la seriedad política de la propuesta. A su vez, *Chile despertó -Matapaco-* destaca por representar a los manifestantes como una masa anónima, pero llevan carteles y lienzos reales extraídos de la protesta (ver Figura 3), lo que vislumbra un trabajo de archivo. Sin embargo, dicho trabajo de archivo con los materiales de protesta parece desentonar al colocar de fondo la canción “#CACEROLAZO” (2019) de Ana Tijoux, en vez de utilizar el ruido ambiente de una protesta.



Figura 3. Gameplay de *Chile despertó -Matapaco-*. Capturas propias.

Ya en archivo, porque no se encuentra disponible actualmente, estaba *Matapacos: el juego* creado por ChileandGames. *Matapacos: el juego* era un RPG que se desarrollaba en Plaza Baquedano, renombrada durante el estallido social como Plaza Dignidad, en una estación de metro y al interior de un vagón. En *Matapacos: el juego*, el jugador era ensamblado a la representación del Negro Matapacos para moverse en medio de las manifestaciones con el objetivo de, en palabras del desarrollador, buscar “a su amigo Rucio Capucha mientras simultáneamente ayudas al pueblo”. *Matapacos: el juego*, nuevamente reinterpreta y se apropia del significante de un perro de raza, el Rubio Matabapucha, que fue creado originalmente para estar en contra de la protesta. Es decir, la protesta no solo compete a la gente pobre, sino a todos los ciudadanos de Chile, más allá de su condición social signada, en evidente discriminación histórica, por la tez y el color del cabello. *Matapacos: el juego* también reitera el uso de memes de Nemoris, con las caricaturas de Nalcaman, un liceano, Carabineros y los *chalecos amarillos*<sup>28</sup>.

## Otros videojuegos del estallido social y el uso de memes

La lógica humorística de memes y personajes del estallido social es dominante en los videojuegos enmarcados en este periodo, ambas recursividades eran centrales en *PareMan Adventures*, cuya jugabilidad era un *endless runner*. Los memes y personajes del estallido social también son nucleares en el *Primera Línea* creado por iise eirl, el cual también fue cubierto por la prensa, pero actualmente no está disponible. *Primera Línea* era un *tower defense* inspirado en las personas que tenían el objetivo de ser “la autodefensa y protección de los activistas en los enfrentamientos con la policía o en los momentos de represión” (Paredes, 2021, p. 38). *Primera Línea* disponía de cinco personajes icónicos del estallido social: el Negro Matapacos, una liceana, un manifestante con herida ocular, Pareman y Nalcaman. A su vez, los manifestantes que el jugador tenía que defender en *Primera Línea* fueron representados como personajes comunes, feministas reconocibles por los pañuelos verdes, un hombre vestido de Selk’nam y un alienígena. El alienígena fue un recurso humorístico que se suma a la presentación de *Primera Línea*, donde una caricatura de Sebastián Piñera “aparece como un villano de cómic, quien amenaza con terminar con el K-pop” (Pérez Díaz, 2024b, p. 8). Estas alusiones a memes también eran un recurso dominante en *La revolución social: el videojuego no oficial*, el cual buscaba ser un plataformero en el que el jugador debía ensamblar a un liceano. El ambiente de *La revolución social: el videojuego no oficial* aludía a zonas distintas del estallido social, con objetos y *sprites* en esa dirección: torniquetes, estaciones de metro, la estatua de la Plaza Baquedano, ahora vacía, como centro representativo de protesta. Bajo esta premisa, el liceano de *La revolución social: el videojuego no oficial* se enfrentaba a carabineros, se encontraba con el Sensual Spiderman, la Tía Pikachu, futura constituyente, y podía obtener un *power up* para convertirse en el Negro Matapacos, además de hacer un grafiti con la frase popularizada de “Chúpalo Karol Dance”<sup>29</sup>. En síntesis, *La revolución social: el videojuego no oficial* generaba un híbrido de los significantes más virales del estallido social tanto de la calle como de las redes sociales, formando un espacio que difuminaba la expresión política tangible y digital

continuando una especie de crónica a través de señales fuerza de los sucesos y personajes que iban siendo icónicos durante las manifestaciones.

### ***Chile Crisis* y *Paco QL*: expresiones a favor y en contra del estallido social**

*Chile Crisis*, desarrollado en Unity en 2019 y posteriormente perdido, fue puesto a disposición en una página web dedicada al *lost media* en 2020. Videojuego en 3D con cámara en tercera persona, el jugador debe hacer una serie de misiones encomendadas por un ochentero Jorge González, de Los Prisioneros, durante una protesta en Plaza Baquedano. Sensorialmente, *Chile Crisis* contiene una pista de audio de protestas con cacerolazos, aplausos y una serie de canciones popularizadas durante las manifestaciones del 2019, como la reescritura de un cántico de fútbol que dicta “Chile despertó” y las producciones musicales de “El baile de los que sobran” de Los Prisioneros y “Scooby Doo pa pa”, tema insignia del Sensual Spiderman. Asimismo, el Sensual Spiderman es un personaje jugable bastante llamativo, ya que a diferencia del resto de personajes que se pueden utilizar en *Chile Crisis*, cuya acción de combate es tirar piedras a carabineros, el Sensual Spiderman evita el enfrentamiento directo. Entonces, el Sensual Spiderman ridiculiza a través del perreo a la policía, bajo el ritmo de “Scooby Doo pa pa” (ver Figura 4). El devenir Sensual Spiderman es un ensamblaje jocoso, *Chile Crisis* aprovecha bien su significantes cuyo trasero pronunciado es utilizado como una señal fuerza de una protesta con rasgos carnavalescos. Hacer bailar a los pacos es una forma de batalla como lo es arrojear piedras o hacer un corta calles.



**Figura 4.** Perreo de Sensual Spiderman en *Chile Crisis*. Captura propia.

En términos de ensamblaje, otro de los hechos que llama la atención en *Chile Crisis* es la misión principal que consiste en recolectar una serie de pancartas que fueron extraídas de la protesta (ver Figura 5). En *Chile Crisis* se vislumbra un recurso polifónico del ar-



chivo que dialoga con otros *newsgame* como *Onda verde*, donde los *sprites* que marchan a favor del aborto legal fueron creados por diversas personas. Como observan Bogost et. al. (2010), “any current event game created becomes a peculiar ludic commentary on the trials and tribulations of a specific moment in time” (p. 23), lo que se vincula con el propósito de archivo del trabajo periodístico. Al respecto, el ambiente de *Chile Crisis* es festivo, heterogéneo y cómico. Una escena bien particular en *Chile Crisis* es la reunión de unos NPCs que representan a Pareman, el Negro Matapacos y Nalcaman, los que son una señal fuerza que invita a situarse con ellos, lo que inicia una cinemática que reproduce el meme de *los Avengers chilenos*, potenciado con la música original del film.



Figura 5. Todas las pancartas buscables en *Chile Crisis*. Captura propia.

Por último, *Paco QL*, desarrollado por Eldenacho a través de Godot, es sin duda el videojuego más original de la cartografía presentada. Su originalidad no radica en el *gameplay* en sí, sino en ser el único videojuego disponible que se posiciona en contra de las protestas. En *Paco QL*, la violencia es el motor del ensamblaje planteado al jugador, expresión todavía mayor que en *Chile despertó -Matapaco-*. *Paco QL* está protagonizado por un policía aburrido de los destrozos, la política y los medios de comunicación y con esta premisa, el jugador es invitado a devenir Carabinero, bajo el concepto principal de repartir lumazos a los manifestantes, significantes caricaturizados de gente de la *primera línea* y *feministas* (ver Figura 6). A diferencia de otros videojuegos que tematizan el estallido social a través del enfrentamiento directo, *Paco QL* defiende la ilusión de un territorio, una nación sin ciudadanos o de un ideal de policías que no aparecen representados. Irónicamente, *Paco QL* es débil en su expresividad por la banalización del enfrentamiento que reprende su línea editorial. *Paco QL* es una propuesta que revela, mediante las intensidades deseantes

del *gameplay*, el anhelo del pensamiento político derechista y conservador de llevar a cabo una pacificación de la protesta a través de la porra, la subyugación de cuerpos y su control. De este modo, *Paco QL* desaprovecha la oportunidad de generar una expresividad empática con el Carabinero, figura repudiada por los manifestantes y la población en general durante el estallido social. De manera paradójica, el *gameplay* de *Paco QL* parece justificar dicho repudio en una batalla simplista de buenos contra malos.



Figura 6. *Gameplay* de *Paco QL*. Captura Propia.

## Conclusiones

Este trabajo buscó analizar desde una perspectiva estético afectiva una cartografía de videojuegos relacionados con el estallido social chileno de 2019. Con esto en cuenta, esta investigación se preguntaba por las contingencias que permitía reflexionar cada videojuego mediante los afectos y expresividades que proponían. Al respecto, la mayoría de los videojuegos del estallido social se situaban a favor de las protestas, con cuerpos en pantalla cuyas representaciones eran no hegemónicas: de animales, mujeres y estudiantes en gran parte de los casos. De los videojuegos del estallido social destaca también el recurso del humor proveniente de memes y el uso del devenir personajes mediáticos del periodo de protestas, en el que predomina la representación del Negro Matapacos. Por ejemplo, mediante el devenir Matapacos las intensidades y ensamblajes que puede llevar a cabo el jugador lo vuelven un héroe mítico, animal y quiltro, que protege la manifestación de la represión policial a través de ladridos.

Algunos de los videojuegos analizados, además, destacan por un meritorio trabajo del archivo de audio, carteles y *sprites* de zonas icónicas como Plaza Baquedano que dotan de un realismo representacional destacable, en su mayoría. De este modo, el jugador puede moverse, ahuyentar y hacer bailar a Carabineros, al son del ruido de las marchas, peticio-

nes reales ilustradas en carteles y canciones del periodo: Anita Tijoux, Los Prisioneros y Scooby Do Pa Pa. Los hechos mencionados, no obstante, también recuerdan a las reflexiones de Umberto Eco (1989), donde “la comedia y el carnaval no son instancias de transgresiones reales: al contrario, representan claros ejemplos del reforzamiento de la ley. Nos recuerdan la existencia de la regla” (p. 17). En su mayoría, sin la intención editorial manifiesta, el *ethos* lúdico de los videojuegos del estallido no invita a la reflexión crítica y sería de los enfrentamientos y represión policial, ni de los motivos de la protesta. Es por ello que la angustiante cotidianidad neoliberal del *gameplay* de *Nanopesos* es destacable, a pesar de no abordar directamente el estallido social en cuanto protesta. Con todo, el trabajo de archivo y el trabajo de posmemoria de la cartografía de videojuegos del estallido social lo convierten en un material relevante para entender cómo opera la realidad política bajo la globalización mediática de hoy. Sobre esto, es importante reiterar que los ecosistemas digitales, uso de memes y nuevos medios se yuxtaponen de manera constante en las prácticas políticas del siglo XXI.

Por último, cabe destacar la importancia de generar trabajos de búsqueda de los videojuegos que no están disponibles actualmente, porque estas creaciones también son parte de un acontecimiento histórico relevante en el Chile actual. El corpus analizado condensa los afectos en torno a *jugar* el estallido social chileno, si bien, generalmente desde el lado de los manifestantes, también hubo expresiones en contra, en su mayoría pérdidas, que invitan a una reflexión de la situación polarizada que se vivió en ese momento. En los videojuegos de protesta a favor de las demandas del estallido social, el análisis afectivo permite sostener que la violencia no fue un elemento significativo en las acciones, no así el humor, la resistencia y la heterogeneidad de las demandas (feministas, educativas, sobre pensiones, entre otras). Es por ello que *Paco QL* es un material valioso actualmente, ya que trae a la palestra los archivos, afectos y devenires del pensamiento en contra de las manifestaciones, de aquellos que se movilizaron en contra de la nueva constitución y, después de todo, de quienes siguen operando como figuras políticas y candidatos a día de hoy. La posibilidad de rescatar los videojuegos del ala conservadora y derechista es importante para entender la manera en que afecta y es afectada sus cuerpos y subjetividad.

## Notas

1. Daniela Vega (1989) es una actriz chilena que obtuvo reconocimiento mundial tras haber protagonizado *Una mujer fantástica* (2017), obra ganadora del Oscar a la mejor película extranjera. En redes sociales, Vega se mostró a favor de las protestas de 2019 en Chile, lo que, sumado a ser transgénero, le significó ser blanco de Cristianismo Revolucionario.
2. Rafael Cavada (1967) es un periodista chileno, locutor de radio y presentador de televisión. Cubrió el estallido social de 2019 desde su inicio, de manera independiente, mostrándose a favor de las demandas sociales. Bajo el contexto de las campañas por el Plebiscito Nacional 2020, proceso de votación para iniciar o no un proceso constituyente con el fin de redactar una nueva Constitución, Cavada fue herido con un bate de béisbol durante una marcha del rechazo, opción en contra de dicho proceso.

3. El sentido de Antifa promulgado por Cristianismo Revolucionario se relaciona con el movimiento de extrema izquierda estadounidense popularizado en el contexto de rechazo hacia Donald Trump, además de otras figuras de extrema derecha y supremacistas blancos. Activismo antifascista que, por un lado, puede actuar con violencia ocasionando disturbios y saqueos, por otro, tiende a una estética de colores particulares (negro-rojo-blanco), la capucha como vestimenta y el escudo para el enfrentamiento. Existen movimientos en Chile que propugnan ser antifascistas en el nombre de su organización.

4. *La primera línea* fue el movimiento espontáneo y autoconvocado más significativo durante el estallido social, mayoritariamente compuesto de personas jóvenes. La característica primordial de *la primera línea* fue el enfrentamiento directo, a través de barricadas, con Carabineros, con el fin de proteger al resto de manifestantes y continuar con la protesta. El Cristianismo Revolucionario, más allá de lo heterogéneo de *la primera línea*, los simplificó a vándalos con capucha, en una línea semejante a los antifas.

5. LASTESIS, en su página web, se autodefine como un colectivo artístico, interdisciplinario y feminista de la región chilena de Valparaíso, dedicado a difundir tesis y demandas feministas mediante la performance. LASTESIS fue blanco de Cristianismo Revolucionario porque durante el estallido social y “en el marco del Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer, (...) estrenó su performance «Un violador en tu camino» que se convirtió rápidamente en un himno feminista y un fenómeno de denuncia de la violencia contra la mujer, con un alcance global insospechado” (Hormazábal, 2021, p. 109).

6. El perro Negro Matapacos fue un quiltro (palabra de origen mapuche, utilizada en Chile para los perros sin raza, mestizos, y que suele utilizarse de manera despectiva) de pelaje negro y con un pañuelo rojo al cuello. Dicho can fue probablemente la figura más representativa del estallido social de 2019. En la actualidad es un “símbolo para el movimiento social, en tanto engloba una serie de significados alusivos a la insubordinación en contra de la autoridad policial y estatal, la resistencia callejera y la rebeldía popular, los cuales son adjudicados mediante estrategias retóricas, tales como personificaciones, metáforas y metonimia” (Cárdenas y Pérez Arredondo, 2023, p. 451). Si bien la existencia fáctica del Negro Matapacos se remonta a las protestas estudiantiles del 2011, y pese a fallecer el 2017, fue constantemente recordado el 2019 inspirando canciones, grafitis, poemas, esculturas, murales, videojuegos, entre otros.

7. Yuyuniz Navas (1972) es una actriz chilena famosa por haber participado en teleseries nacionales en 1990 y a principios del 20. Su figura pública recobró importancia en el marco del Plebiscito Nacional 2020 luego de manifestarse en contra del proceso constituyente en sus redes sociales. Junto con apoyar al rechazo fue candidata a constituyente por el partido de derecha Chile Vamos, periodo de campaña en el que se mostró a favor de aumentar las penas judiciales, habló en contra del aborto y se refirió a la supuesta narcoviolenca en la Araucanía (Meganoticias, 2021, en línea).

8. Sebastián Izquierdo (1988) se autodefine como escritor, músico y ex-activista. Ha ganado notoriedad en los círculos de extrema derecha por la difusión de sus ideas y grupos en YouTube. Su elección en *Resistencia* se vincula con haber liderado los movimientos de extrema derecha, Capitalismo Revolucionario y La Vanguardia. Es posible que Izquierdo estuviera involucrado con los creadores de *Resistencia* al formar parte o estar ligado al movimiento Cristianismo Revolucionario, con el que compartía siglas, íconos religiosos

y su actuar político como golpear a sus opositores. Siguiendo a Labbé Yáñez (2022), “un recorrido tanto por la cuenta personal de Izquierdo, como por la de su «comando», es un delirante viaje por alusiones mesiánicas (...), en donde se muestran acciones de rayados con la frase «Cristo Rey vive» e incluso se llega a sostener que se debe «reconquistar» el país para Cristo” (en línea).

9. El rechazo fue la opción para negarse a una nueva constitución en el marco del Plebiscito Nacional 2020. Izquierdo fue clave en la campaña política del rechazo estando en la vorágine mediática el 2020 (Ortiz y Alarcón, 2020), esto le valió tener cercanías y conflictos significativos con la derecha tradicional chilena. En una de las tantas marchas del rechazo, Loreto Letelier, quien había sido candidata a diputada en 2017 por la UDI, partido de derecha fundado como movimiento político en 1983 por el ya fallecido Jaime Guzmán, catalogado como el cerebro de la constitución de 1980 puesta en marcha en dictadura, abrazó a Izquierdo para felicitarlo por La Vanguardia. Frente a la cámara, Letelier e Izquierdo se burlaron de lo ocurrido a Cavada, justificando el que haya terminado herido (Seba Left 3, 2020b, 8m15s). Izquierdo también participó en los grafitis realizados a la sede central de Renovación Nacional, el otro gran partido de derecha en Chile junto con la UDI, acusándolos de cobardes (Huenchumil, 2020). Junto con La Vanguardia, Izquierdo también utilizó una sede de la UDI para organizar sus acciones políticas (Fast Check CL, 2020), aunque según él no era de la UDI, sí admitió que era un recinto de gente antigua del partido y ex pinochetistas (Seba Left, 2023, 21m1s). También se viralizaron fotografías de Izquierdo con el ex candidato a presidente José Antonio Kast, luego del llamado de Izquierdo a sabotear las votaciones a favor suyo durante la segunda vuelta en las elecciones presidenciales del 2021 (Ortiz, 2021).

10. El videojuego mencionado tenía un *gameplay* de un solo escenario con una lógica *beat 'em up*, cuyo avatar era un miembro de La Vanguardia que tenía la misión de borrar grafitis y golpear manifestantes que representaban a *la primera línea* y feministas. El propio Izquierdo lo había mostrado en su canal de YouTube, al igual que *Paco QL*, que también fue reseñado por él, pero este último todavía sigue en su canal a la fecha (26/01/25).

11. Archivo en el sentido metafórico que le otorga Didi-Huberman (2007) a dicho concepto. Un fenómeno definido por “su ser horadado” (p. 1), cuyo estudio es una “empresa arqueológica” que “debe correr el riesgo de ordenar fragmentos de cosas supervivientes” (p. 2). En ese sentido, “el archivo no es ni reflejo del acontecimiento ni tampoco su demostración o prueba”, es un trabajo “mediante cortes y montajes incesantes con otros archivos” (p. 7). Como observa Didi-Huberman, la imagen no solo pertenece al campo de lo visible, también es una “huella, una estela visual del tiempo, que intentó tocar la imagen”, por ello “arde de memoria, es decir, flamea aún incluso cuando ya es ceniza: una forma de dar expresión a su vocación de vida póstuma [*Nachleben*]” (12).

12. Es importante acotar que Cremin puntualiza que su aplicación conceptual de Deleuze y Guattari no es un calco de su filosofía. Calco también en un sentido deleuziano. El concepto de calco es el reverso de la idea de mapa y consecuentemente a la de rizoma. Escriben Deleuze y Guattari (204) en *Mil Mesetas*:

La orquídea no reproduce el calco de la avispa, hace mapa con la avispa en el seno de un rizoma. Si el mapa se opone al calco es precisamente porque está totalmente orientado hacia una experimentación que actúa sobre lo real. (p. 17)

En tanto, “el calco ha traducido ya el mapa en imagen, ha transformado ya el rizoma en raíces y raicillas. Ha organizado, estabilizado, neutralizado las multiplicidades según sus propios ejes de significación” (p. 18). En ese sentido, Cremin (2023) habla de su ejercicio como un compromiso productivo, incluso un bastardeo de la filosofía deleuziana, a través de la metáfora de un viaje molecular, otro término deleuziano para definir la experimentación con los videojuegos, medio inclusive ignorado por estos filósofos franceses “con el que probablemente no simpatizarían” (p. 26).

13. “Si podemos hablar de una estética del videojuego, es decir, una en común para todos ellos independiente del género y los logros técnicos, esa estética es efectiva” [hablamos de] una teoría de los videojuegos en movimiento, sobre el juego como fuerza, la inmersión como devenir y la interacción como intensidades crecientes y decrecientes de diferentes ensamblajes de jugadores, de avatares, de objetos del juego, etc., que determinan, de forma abierta y fluida, las posibilidades de jugar. (Cremin, 2023, p. 21)

14. El afecto en filosofía deleuziana es un concepto relacionado, entre otros, con el cuerpo sin órganos, el devenir y el ensamblaje (o agenciamiento). Sostienen Deleuze y Guattari (204), influenciados por la filosofía de Spinoza

Los afectos son devenires (...) ¿qué puede un cuerpo? Se llamará latitud de un cuerpo a los afectos de los que es capaz según tal grado de potencia, o más bien según los límites de ese grado. La latitud está compuesta de partes intensivas bajo una capacidad, de la misma manera que la longitud está compuesta de partes extensivas bajo una relación. Del mismo modo que se evitaba definir un cuerpo por sus órganos y sus funciones, también hay que evitar definirlo por caracteres Especie o Género: se intenta contar sus afectos. (p. 261)

En sí, el afecto es la potencialidad de lo que puede un cuerpo, el cual no se encuentra definido con anterioridad por una identidad previa ni reducido a una forma orgánica, sino que tiene una lógica de haecceidades, es decir, de un proceso de individuación que involucra fuerzas y devenires constantemente. Dicho proceso de individuaciones sin identidad que Deleuze las llama haecceidades son una “actualización en una entidad cualquiera que ya no puede ser relacionada con un principio de identidad trascendente que le antecede, una forma abstracta (sujeto, alma, órgano o sonido) cuya identidad provisoria y fluctuante, se establece pro transformación” (Sauvagnargues, 2022, p. 57). Luego, es importante mencionar que la propia Cremin (2023) puntualiza que:

(...) en la retórica deleuziana, «afecto» denota una fuerza más que una emoción, una fuerza que varía en intensidades a medida que se combina con multiplicidades de objetos y agenciamientos diferentes: excediendo un cuerpo definido por una identidad que la sociedad le prescribe, donde, incesantemente, produce lo nuevo. (p. 24)

15. Deleuze y Guattari dedican el primer capítulo de *¿Qué es la filosofía?* (1997) a la pregunta ¿qué es un concepto?. Sin entrar en detalles, la formación de conceptos sería la tarea filosófica por excelencia, lo que va formando una historia y devenir de los mismos. Para Cremin (2023), los conceptos en los videojuegos refieren a ideas de juego, mecánicas a modo de expectativas que “empapan de luz las zonas oscuras y nos ayudan a llegar a ser receptivos a las sensaciones no lingüísticas, a inventar planos, probar fuerzas y resolver rompecabezas” (p. 53). Los conceptos se vinculan con la formación y evolución de los

géneros en los videojuegos, como las limitadas bombas o la técnica especial en un shoot 'em up, por ejemplo, el esquive en 1942 (1984) o detener el tiempo con Mao Mao en *Aero Fighters II* (1993), frente al concepto inicial de mero disparo en un precursor como *Space Invaders* (1978).

16. El plano de la inmanencia es, afirma Cremin (2023), el territorio en el cual “el filósofo inventa conceptos” [para abrir] “el pensamiento a las sensaciones, ayuda a abordar cuestiones relacionadas con los problemas que se han planteado” (p. 53).

17. Aquí, *el ensamblaje maquínico* es la fórmula de nexos entre cuerpos mediante diferentes *haecceidades*. Dice Cremin (2023), “los videojuegos son ensamblajes de fuerzas, de afectos y de devenires pre personales; son multiplicidades, no son sistemas cerrados en absoluto, sino que están abiertos a una variación e invención infinitas” (p. 56). La idea del videojuego como ensamblajes se relaciona con el acontecimiento de jugar en cómo el jugador se involucra con los conceptos que se han propuesto en el videojuego. “Con un control en la mano”, narra Cremin

(...) el jugador deviene parte de un ‘ensamblaje maquínico’ que se extiende hacia la pantalla controlando los bloques que caen, por ejemplo, en el Tetris o controlando a Link en *The Legend of Zelda*. En el caso de Link, las composiciones se forman con espadas, ganchos, caballos (...) que simultáneamente son virtualizados en el acontecimiento de jugar. (p. 22)

De este modo, una saga de videojuegos como *Mario Kart* propone ensamblajes con el auto, los diferentes terrenos de pista que aumentan o disminuyen la velocidad, los objetos aleatorios, entre otros.

18. “Todos los videojuegos implican un jugar-rizoma o según mi definición, no son videojuegos” (Cremin, 2023, p. 85).

19. Un *Quick Time Event* (QTE), como su nombre indica en inglés, es una mecánica que consiste en que el jugador deba seguir una indicación en pantalla en un lapso de tiempo limitado, ya sea pulsando botones o manipulando los análogos, para que ocurra o no cierta acción en pantalla, lo que añade dificultad y dinamismo a una secuencia o cinemática. Por lo tanto, un fin del QTE es añadir un gesto lúdico a aspectos, como las cinemáticas, que solo eran de mero carácter narrativo. Videojuegos como *Shenmue* (1999) y *Resident Evil 4* (2005) tienen añadidas secuencias de QTE.

20. Platinar, en PlayStation, se llama al mérito de obtener todos los trofeos que demanda un videojuego, ya que al cumplir todos los desafíos de una producción se consigue el trofeo de platino. En muchas ocasiones, el número de jugadores que logran platinar un juego no supera el 5% de quienes han abierto el programa.

21. En cuanto al realismo en los videojuegos, Cremin (2023) propone una clasificación de cinco tipos:

a. Realismo afectivo: cuánto un jugador puede estar inmerso en el mundo del videojuego. El realismo afectivo es un parámetro subjetivo a través de las acciones y elementos que proponen los mundos digitales caracterizado por la posibilidad de diseminar su distancia con el mundo material en el acontecimiento de jugar.

b. Realismo representacional: Se relaciona con el sentido común en cuanto refiere al “parecido del videojuego con el mundo más allá de la pantalla” [mediante las] “representaciones visuales y auditivas” (p. 240).

- c. Realismo conceptual: “trazado intencional y no intencional de las relaciones sociales, discursos e ideologías del mundo no-diegético al videojuego” (p.240).
- d. Realismo contextual: grado en que se conforman leyes inmanentes en el mundo de los videojuegos.
- e. Realismo autorreferencial: convención estética cuyo grado permite que lo representado parezca realista.

22. *Call of Duty* que glorifica la guerra y presenta a algunos combatientes como buenos, usualmente las fuerzas norteamericanas y británicas, y a otros como los malos: árabes, rusos, entre otros. Ya sea con razón o sin ella, *Grand Theft Auto* (GTA) es el juego que obtiene más atención por glamourizar el crimen y premiar la violencia de género, ofreciendo el ejemplo titular de matar a una prostituta para recuperar el dinero luego de tener sexo con ella. (Cremin, 2023, p. 295)

23. Siguiendo a la académica española Laia Quílez (2015), la posmemoria es “una relectura de los usos estético-políticos de la memoria pública, de la memoria oficial” (p. 68). El ejercicio de la posmemoria funciona como

una memoria mediada y afectiva, en tanto que, por un lado, tiene como recipiente a la generación siguiente (posterior) a la que fue testigo directo del acontecimiento histórico en cuestión y, por el otro, la transmisión entre la una y la otra no tiene lugar de modo ‘profesional’ y objetivo, sino, contrariamente, íntimo y personal. (p. 59-60)

24. La pokédex es una enciclopedia de pokémon en sus videojuegos principales. En la línea principal de los videojuegos de *Pokémon*, el jugador va completando la información de la pokédex a medida que va capturando, evolucionando o intercambiando dichas criaturas.

25. NPC es la sigla en inglés de *Non-Playable Character*, es decir, personajes no jugables que pertenecen al ambiente del videojuego.

26. Pareman fue un joven encapuchado de 16 años que se hizo famoso durante el estallido social luego de ser fotografiado con un disco PARE (señal de vía pública) como escudo.

27. Nalcaman es un hombre que trabajaba vendiendo nalcas y hacía malabares en Puerto Montt. Vestido con hojas y una máscara de nalca, Nalcaman se hizo famoso en redes sociales tras salir a protestar durante el estallido social con esta peculiaridad visual de su traje.

28. Inspirados en el movimiento francés, los chalecos amarillos en Chile fueron un grupo de ciudadanos vestidos con chalecos reflectantes que se organizaron para defender sus barrios, supermercados y otros negocios del vandalismo durante el estallido social. Los chalecos amarillos se ganaron el repudio del sector progresista y, en consecuencia, la aceptación de los conservadores.

29. Karol Lucero, más conocido como Karol Dance, es un presentador de televisión chileno famoso por el programa juvenil *Yingo* (207-2013), para después convertirse en un rostro importante del canal Mega, hasta 2019. A causa del daño de su imagen por la frase que se popularizó durante el estallido social, “Chúpalo Karol Dance”, en símbolo principalmente del repudio de sus bromas en tono sexual, abandona temporalmente la vida pública.



## Referencias bibliográficas

- Arros, F. (2019). Crean videojuego basado en el Negro Matapacos. *La Tercera*. <https://www.latercera.com/mouse/negro-matapacos-videojuego/#>
- Bogost, I., Ferrari, S. y Schweizer, B. (2010). *Newsgames. Journalism at Play*. The MIT Press.
- Boric, G. (9 de febrero de 2024). S.E. *el Presidente de la República, Gabriel Boric Font, preside homenaje institucional al expresidente Sebastián Piñera Echenique en la sede del Congreso Nacional de Santiago*. <https://prensa.presidencia.cl/discurso.aspx?id=280801>
- Cárdenas C. y Pérez Arredondo, C. (2023). La construcción de una narrativa mítica multimodal del negro matapacos tras las protestas del 18-O en Chile. *Literatura y Lingüística* 47. 433-456.
- Crary, J. (2008). *Las técnicas del observador: Visión y modernidad en el siglo XIX*. Cendeac.
- Cremin, C. (2023). *Explorando videojuegos con Deleuze y Guattari*. Cuarto Propio.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (204) [1980]. *Mil mesetas*. Pre-Textos.
- . (1997) [1991]. *¿Qué es la filosofía?*. Anagrama.
- Didi-Huberman, G. (2007). El archivo arde / Das Archiv brennt. En G. Didi-Huberman y K. Ebeling (Eds.), *Das Archiv brennt, Berlin* (pp. 7-32). Kadmos. Traducción de Juan Ennis para la cátedra de Filología Hispánica.
- Eco, U. (1989). Los marcos de la “libertad” cómica. En U. Eco, V. Ivanov y M. Rector, *¡Car-nava!* (pp. 9-20). Fondo de Cultura Económica.
- Fast Check CL. (3 de marzo de 2020). *Sede de la UDI en Santiago es utilizada por Sebastián Izquierdo (Capitalismo Revolucionario) para fabricar escudos para las marchas: #Real*. <https://www.fastcheck.cl/2020/03/03/sede-de-la-udi-en-santiago-es-utilizada-por-sebastian-izquierdo-capitalismo-revolucionario-para-fabricar-escudos-para-las-marchas-real/>
- Genvo, S. (2021). Teoría y práctica de los juegos expresivos. En A. C. Moreno y A. Venegas (Eds.), *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico*. Anait.
- Hormazábal, C. (2021). LASTESIS y su apropiación alrededor del mundo: una mirada desde la comunicación política. *Chasqui*, 148, pp. 107-120.
- Huenchumil, P. (12 de marzo de 2020). *La noche en que Sebastián Izquierdo atacó la sede de RN*. <https://interferencia.cl/articulos/la-noche-en-que-sebastian-izquierdo-ataco-la-sede-de-rn>
- Jankowski, F. (2020). The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985–1993, *Games and Culture*, 15(6), 670-684. <https://doi.org/10.1177/15554120198419>
- Labbé Yáñez, D. (13 de junio de 2022). “Reconquistar Chile para Cristo”: el delirante perfil de los fascistas que atacaron la escultura del “Perro Matapacos”. <https://lavozdelosquesobran.cl/hoy/reconquistar-chile-para-cristo-el-delirante-perfil-de-los-fascistas-que-atacaron-la-escultura-del-perro-matapacos/13062022>.
- Lagarini, R. (2022). Rodrigo Lagarini Hinrichsen. En F. Esperguet, R. Farías, N. Oliva, D. Rebolledo, N. Rubio, O. Sagredo y M. Schwend (Eds.), *Voces del estallido* (pp. 213-263). LOM Ediciones.
- Mancuso, M. (2022). Newsgames: estado de la cuestión desde la ecología de los medios. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, 160, 29-48. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi160.6966>

- Mancuso, M. y Maté, D. (2023). Lecciones de la derrota: análisis de dos newsgames de Argentina. *Contratexto*, 39, 165-183. <https://doi.org/10.26439/contratexto2023.n39.6157>
- Meganoticias. (20 de abril de 2021). *Yuyunis Navas: Las polémicas frases como candidata a Constituyente* [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Qz00Ek8zWIY>
- Neira, C. (19 de febrero de 2021). *Creador del videojuego que incitaba a asesinar a Daniela Vega, LasTesis y Rafael Cavada es detenido por la PDI*. <https://eldesconcierto.cl/2021/02/19/creador-del-videojuego-que-incitaba-a-asesinar-a-daniela-vega-lastesis-y-rafael-cavada-es-detenido-por-la-pdi>.
- Ortiz, D. y Alarcón, M. (11 de marzo de 2020). *Sebastián Izquierdo, el líder anticomunista que nunca ha tenido un trabajo formal*. <https://interferencia.cl/articulos/sebastian-izquierdo-el-lider-anticomunista-que-nunca-ha-tenido-un-trabajo-formal>.
- Ortiz, F. (17 de diciembre de 2021). *Tras dichos de Izquierdo: Kast llama a “condenar cualquier llamado a fraude”*. <https://www.biobiochile.cl/noticias/nacional/chile/2021/12/17/tras-dichos-de-izquierdo-kast-llama-a-condenar-cualquier-llamado-a-fraude.shtml>.
- Pabón, C. (202). Constelaciones de cuerpos. En *Expresión y vida: prácticas en la diferencia. Grupo de derechos humanos* (Comp.). Escuela Superior de Administración Pública–ESAP.
- Paiva, A. y Macari, G. (2 de noviembre de 2020). *Abogado de Daniela Vega: “Es muy peligroso banalizar la muerte de personas concretas”*. <https://www.latercera.com/culto/2020/11/02/abogado-de-daniela-vega-es-muy-peligroso-banalizar-la-muerte-de-personas-concretas/#>.
- Paredes, J. P. (2021). La “Plaza de la Dignidad” como escenario de protesta. La dimensión cultural en la comprensión del acontecimiento de Octubre chileno. *Revista de Humanidades de Valparaíso*, 17, 27-52. <http://dx.doi.org/10.22370/rhv2021iss17pp27-52>
- Pérez Díaz, J. (2024b). El gameplay de la cotidianidad del Chile neoliberal: el Estallido Social y el vínculo estético afectivo con *Nanopesos* de Camila Gormaz. *Revista Laboratorio*, 30, 1-21. <https://revistalaboratorio.udp.cl/index.php/laboratorio/article/view/334>
- . (2024a). *Postimágenes del anime en la literatura chilena (2016-2022): elaboraciones de una memoria mediatizada a través de la marginalidad y la disidencia* [Tesis de Magíster, Pontificia Universidad Católica de Chile]. Repositorio UC. <https://repositorio.uc.cl/handle/11534/87662>
- Pokemon Chileno Wiki (s/fa) Copkiller. *Pokemon Chileno Wiki*. <https://pokemon-chileno.fandom.com/es/wiki/Copkiller>
- Pokemon Chileno Wiki (s/fb) Copkiller\*. *Pokemon Chileno Wiki*. [https://pokemon-chileno.fandom.com/es/wiki/Copkiller\\*](https://pokemon-chileno.fandom.com/es/wiki/Copkiller*)
- Quílez, L. (2015). Éticas y estéticas de la posmemoria en el audiovisual contemporáneo. *Historia Actual Online*, 38(3), 57-69. <https://doi.org/10.36132/haov0i38.1198>
- Sauvagnargues, A. (2022). *Una ecología de los signos a partir de Deleuze*. Pólvora Editorial.
- Seba Left 3. (20 de febrero de 2020a). *Correteando antifas en la marcha del RE-CHAZO (15/02/20)* [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=STQgwJHaDFY&t=231s>
- . (8 de marzo de 2020b). *La #Vanguardia en acción* [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=F9x8JTjuLK8&t=362s>

- . (3 de septiembre de 2020c). *Marcha del #Rechazo - 5 de septiembre (11:0 hrs.)* [Archivo de video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=Y7fvS\\_p2meM&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=Y7fvS_p2meM&t=1s)
- Vega Martínez, C. (29 de octubre de 2020). “*Estas cosas son repugnantes*”: *Rafael Cavada también se querrellaría por juego que incita a matarlo*. <https://www.biobiochile.cl/noticias/espectaculos-y-tv/notas-espectaculos-tv/2020/10/29/estas-cosas-son-repugnantes-rafael-cavada-tambien-se-querrellaria-por-juego-que-incita-a-matarlo.shtml>.
- Vivaldi, B. y Widmer, V. (2024). *Proyecto Coral. Diseño de un prototipo de newsgame sobre una zona de sacrificio en Chile* [Tesis de Pregrado, Universidad de Chile]. Repositorio académico de la Universidad de Chile.

---

**Abstract:** This research aims to analyze a cartography of video games addressing the 2019 Chilean social outbreak through the lenses of Cremin’s (2023) aesthetic-affective perspective and Genvo’s (2021) concept of expressive play. The corpus comprises five currently accessible video games and five archival cases of unavailable creations. Drawing upon Deleuzian philosophy, the study investigates the production of affects surrounding the period of social demonstrations, focusing on concepts such as the body, assemblages, and intensities. Concurrently, the research examines the playful ethos and the reflective potential inherent in each creation. Dominant resources include meme humor and the characterization of events through iconic figures like the Negro Matapacos dog, Pareman, and Sensual Spiderman. Pro-protest games predominantly criticize the government’s violent narrative and the actions of the Carabineros (Chilean police), employing defensive gameplay and archival material to vindicate demonstrators and those subjected to police abuse. Conversely, the anti-protest game adopts violent gameplay, where the Carabineros inflict intensities by beating protesters.

**Keywords:** Chilean social outbreak - affective aesthetic - expressive game - newsgame

**Resumo:** Esta pesquisa tem como objetivo analisar uma cartografia de jogos eletrônicos que abordam a eclosão social chilena de 2019, através das lentes da perspectiva estético-afetiva de Cremin (2023) e do conceito de jogo expressivo de Genvo (2021). O corpus é composto por cinco jogos eletrônicos atualmente acessíveis e cinco casos de arquivo de criações indisponíveis. Recorrendo à filosofia deleuziana, o estudo investiga a produção de afetos em torno do período de manifestações sociais, focando em conceitos como corpo, assemblages e intensidades. Concomitantemente, a pesquisa examina o ethos lúdico e o potencial reflexivo inerente a cada criação. Recursos dominantes incluem o humor de memes e a caracterização de eventos por meio de figuras icônicas como o cachorro Negro Matapacos, Pareman e o Sensual Spiderman. Jogos pró-manifestação criticam predominantemente a narrativa violenta do governo e as ações dos Carabineiros (polícia chilena), empregando jogabilidade defensiva e material de arquivo para reivindicar

os manifestantes e aqueles submetidos à violência policial. Por outro lado, o jogo anti-manifestação adota uma jogabilidade violenta, onde os Carabineiros infligem intensidades agredindo os manifestantes.

**Palavras-chave:** Eclosão social chilena - estética afetiva - jogo expressivo - *newsgame*.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

---